THE MONITOR PUZZLE

キネ子™

KINETIC CONNECTION

アイレム・パーティ
irem

IFD-KIN



ども、アイレムです。ぼくのファミリーコンピュータ用ディスクカード「きね子」を買っていただいて、ほんとにどうもありがとうございます。プレイする前に、この説明書を読んでいただくと、さらに楽しくおもしろく遊んでもらえると思います。なお、通常の方法以外でゲームのコピーなどをして、ファミリーコンピュータやディスクシステム本体、ディスクカードに不良が起こってしまった場合は、当社では保障いたしかねます。ご了承ください。では正しい方法で遊んでね！



THE MONITOR PUZZLE

きね子™

KINETIC CONNECTION

もくじ

さあ、ディスクシステムを起動させよう

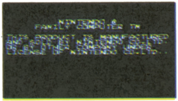


①ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体のPOWERをONします。するとマリオとルイージが追いかけっこする画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセットします。画面がちゃんと出ない場合は、もう１度接続を確認してください。





②"NOW LOADING…" という表示の画面のあとしばらく待つと右のような画面が出ます。

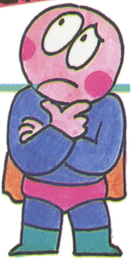


もしここで右の画面が出ずに"A,B SIDE ERR. 07" と出た場合はディスクカードを1度取り出し、SIDE AとSIDE Bを確認し、SIDE Aを上にセットしなおしてください。

③"SET SIDE B"の指示にしたがってB面をセットすると、お待ちかね "きね子" のタイトル画面が出てスターティング・ミュージックが流れます。STARTボタンを押したら、いよいよゲームの開始です。ここまででうまく起動しなかったときは、50ページの一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしてください。



じっくりきね子を楽しむための 基礎編

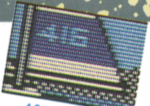


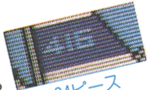
"きね子"って何なのだ!?

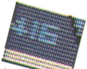
新感覚のムービング・パズル…

いくつにも分かれたピースを組み合わせ1枚の絵をつくり上げていく、ジグソーパズルのようなゲーム。しかも、その絵はつねに動いています。10枚の絵にはそれぞれ気のきいたBGM（バック・グラウンド・ミュージック）が用意されていて、ちょっと大人っぽい感覚の不思議なゲームです。完成までにかかった時間も記録されます。

1枚で3度楽しい


16ピース


24ピース


48ピース

1枚の絵には、ピースの数がそれぞれ16、24、48と用意されているので、同じ絵で、3度楽しめます。10枚の絵で30通りの組み合わせができるわけです。しかも、新たにプレイスタートするたびにピースの位置も新しくなります。

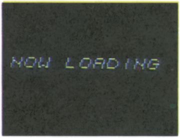
完成画はひとつじゃない!? かも

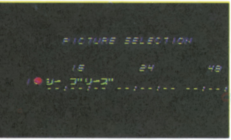
10枚の絵の中には、上下左右の区別のないものもあって、そういった絵に関しては正解が2つ以上になります。でも鏡に映してみたところとか、逆立ちしてみたところ、なんていうのはもちろん正解としては認められません。完成したときはちゃんと画面に正解の表示が出ます。ピースをみて、よく考えてからはじめましょう。

PART 1

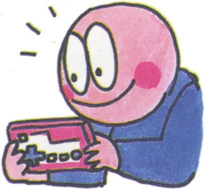
プレイスタートする前に

まずはPICTURE SELECTION……

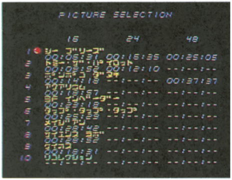




タイトル画面が出たら、コントローラⅠのスタート、Ⓐ、Ⓑボタンのどれかを押すと左のようなロード中の画面が出ます。しばらくすると"PICTURE SELECTION"のメニュー画面になります。はじめてプレイするときは、"1 シーブリーズ"の16ピースからしかプレイできないので、左の画面が出たらスタート、Ⓐ、Ⓑボタンのどれかを押します。



1枚完成するごとに



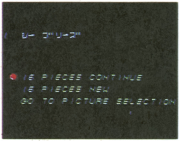
ひとつ完成させせるごとにつぎの絵にすすめます。このとき完成させた各ピースの所要時間も同時に表示されます。絵のタイトルは、完成したものは黄色、未完成のものは緑色で表示されています。

セレクト画面の意味をおぼえよう

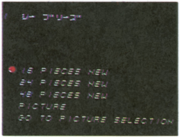
メニュー画面のつぎには、セレクト画面が出ます。



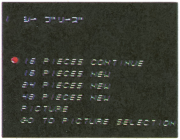
セレクト画面①　はじめてプレイするときのセレクト画面は、左のようになります。セレクトボタンでえらんで、ほかのボタンでスタート。"GO TO PICTURE～"は、前のメニュー画面にもどります。



セレクト画面②　絵は完成していないけれども、16ピースのプレイ途中でセーブされている、"16PIECES CONTINUE"をえらべばセーブした画面、"16PIECES NEW"をえらべば最初からになります。



セレクト画面③　16ピースで完成されているけどセーブしていないときの画面、"PICTURE"をセレクトすれば完成画がみられる。24、48ピースにもチャレンジできます。



セレクト画面④　16ピースの絵が完成していて、なおかつセーブもしたというときのセレクト画面。

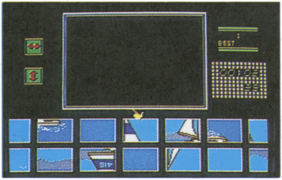
さあ、いよいよプレイスタート！

セレクト画面でえらんだピースの位置で、スタート、Ⓐ、Ⓑボタンのどれかを押すと、右のような画面が出ていよいよスタートです。



〝1 シーブリーズ〟で、はじめてプレイするときは、下のような画面が出てきます。まずはじっくり画面とにらめっこして、それぞれのキャラクタやコマンドをおぼえたいものです。







これだけはおぼえておこう、コマンドの意味……………………

これでだいたいのコマンドがわかってもらえた

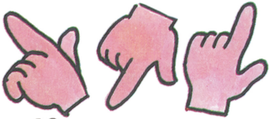
キャンバス
この中にピースをならべて、絵をつくっていく。

左右逆転
左右逆になっているピースをもとにもどせる。

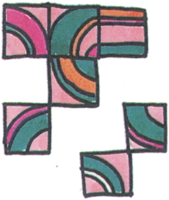
上下逆転
上下逆になっているピースをもとにもどせる。

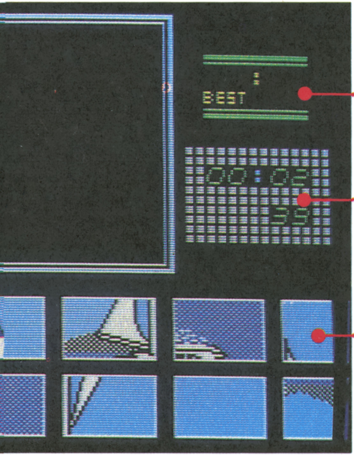
ハンド
ピースの移動、上下左右の逆転などの指示をする。





と思うけど、それぞれのくわしい使い方やテクニックはPART2実践編で説明します。





BEST TIME

絵が完成すると記録される。はじめてのときは、まだ何も表示されない。

所要時間

プレイスタートからの時間が出る。最大99時間59分59秒まで表示できる。

ピース

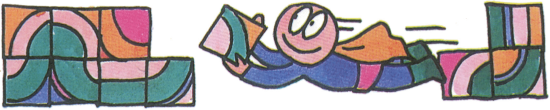
16、24、48の3種類がある。上下逆だったり左右逆だったりといろいろだ。

シーブリーズにチャレンジ!!

実践編

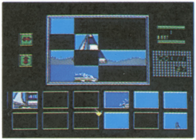
画面はじっとしていない……………………

画面写真だけみていると「なんだこんなの簡単じゃん」なんて思う人がいるかもしれないけど、どっこいそうは問屋がおろさない。シーブリーズにしても、ヨットもカモメも少しもじっとしていてはくれません。ここからは、勘と根気がたよりの〝きね子ワールド〟のはじまりです。

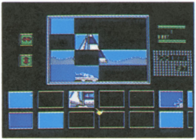


ハンドを移動する

十字ボタンでハンドは自在に動きます。また、十字ボタン+Ⓑボタンを使うと下のピースが画面の中を左右に移動してくれるので、画面からはみ出ているピースをさがすのに便利です。



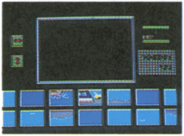
十字ボタンでハンド移動



十字ボタン+Ⓑボタンでピース移動

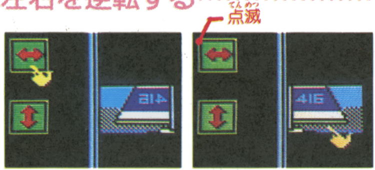
ピースを移動する

ハンドでピースを指さし、Ⓐボタンを押し、ピースをキャンバス内に移動して、もう１度Ⓐボタンを押すと、ピースはその位置におかれます。



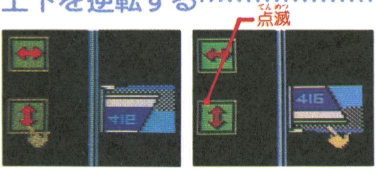


左右を逆転する



左右逆転の矢印にハンドをおいてⒶボタンを押すと、矢印が点滅。逆転したいピースにハンドをもってきてⒶボタンを押せば、左右逆。解除したいときは矢印の上でもう１度Ⓐボタンを押します。

上下を逆転する

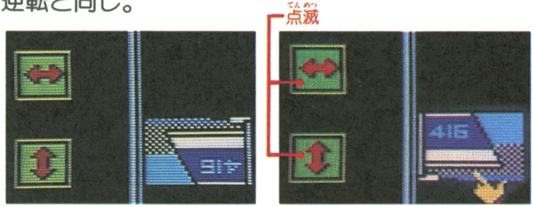


上下逆転の矢印にハンドをおいて、Ⓐボタンを押すと、左右逆転と同じように矢印が点滅します。あとの操作は左右逆転のときと同じです。



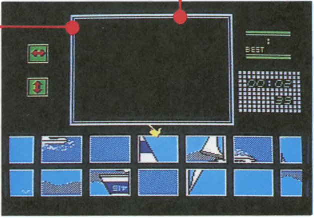
上下左右をいっしょに逆転する

上下左右の逆転機能はいっしょに使えます。2つの矢印は同時に点滅します。操作は上下、左右の逆転と同じ。

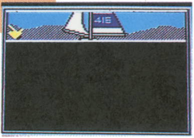


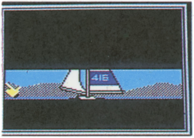
1列ごとそっくり動かす

横1列、縦1列の移動と、横1列の上下逆転、縦1列の左右逆転ができます。



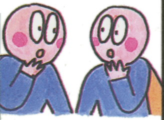
横1列の移動

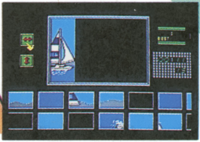




縦1列の左右逆転

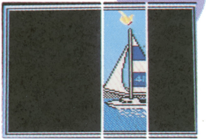
左右逆転＋上のワク線で縦1列の左右逆転ができます。

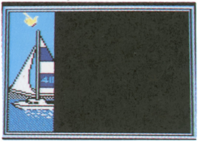






縦１列の移動

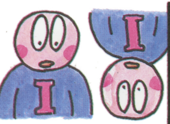


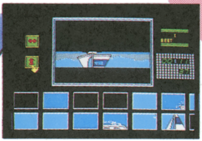


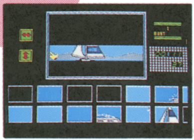
キャンバスの左のワク線を、ハンドで指さすと、横に白い線が出て絵が点滅します。Ⓐボタンを押して、ハンドをワク線にそって動かして、またⒶボタンを押します。縦１列の移動も、キャンバスの上のワク線を使うだけで、あとは同じです。

横１列の上下逆転

上下逆転＋左のワク線で横１列の上下逆転ができます。

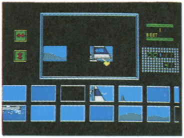




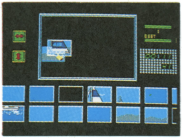


キャンバス内でピースを交換する

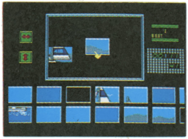
すでにピースをおいてしまっても、違うピースと交換できます。



Ⓐボタンを押す。

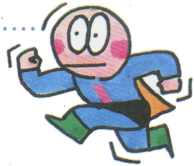


ピースをかさねて、またⒶボタンを押す。



これで交換完了。

ポーズを活用しよう



プレイ中にスタートボタンを押すとポーズ画面になります。所要時間もストップするので、ちょっと席を立ちたいときに便利。プレイ中の画面をそのままストップすることはできません。



プレイ中にセーブする……………



プレイ中にセレクトボタン＋Ⓑボタンを押すと、右のようなセーブ画面になります。セレクトボタンでコマンドをえらび、ほかのボタンで実行です。

CONTINUE　プレイ中の画面にもどります。

RESTART　前のプレイ画面が消えて、新しくはじまります。所要時間も０にもどります。

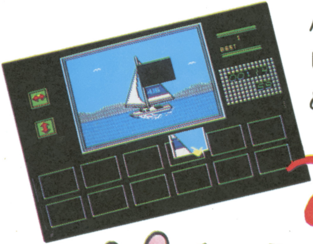
SAVE　“NOW SAVING”の表示が出て、セーブされます。おわるとメニュー画面にもどります。なお、それぞれの絵についてセーブしておけるのは、ひとつずつだけです。セーブすると前にセーブしたものは消えてしまいます。

GO TO PICTURE SELECTION　メニュー画面にもどります。

PART 2

いよいよ完成ですヨ

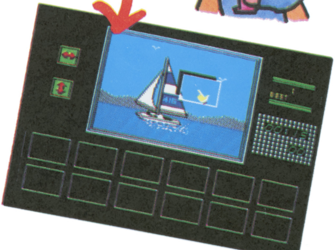
さあ、いよいよ最後のピースを残すのみとなりました。このピースをはめこめば1のシーブリーズはクリアです。



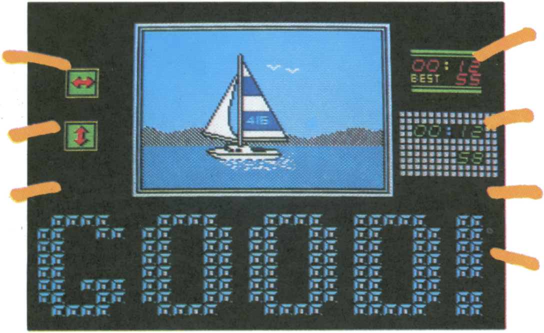
ハンドでピースを移動して、キャンバスにはめこみます。







そして最後のⒶボタンをPUSH!!

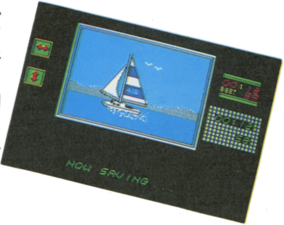


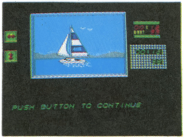
と・く・べ・つに公開

これがシーブリーズの完成画面。"GOOD" という表示がバーンと出てくれます。もし、すべてのピースをはめたのにGOODの表示がないときは、必ずどこかがまちがっているはず。もう1度よく考えましょう。

GOOD画面のあとは……

GOODの表示が出てしばらくすると、完成画面は所要時間といっしょに自動的にセーブされます。絵が止まり、"NOW SAVING"の表示が出ます。





セーブがおわると、"PUSH BOTTUN TO CONTINUE"と出るので、ボタンを押すとメニュー画面にもどります。



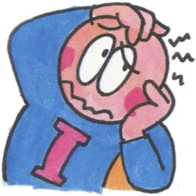
そしてメニュー画面には、シーブリーズの所要時間と"2 トミー・ザ・パイロット"のタイトルが緑色で表示されます。

エンディングはどうなるの?



16、24、48ピースのどれかで、10枚(まい)の絵(え)がすべて完成(かんせい)するとエンディングとなります。そのときは画面(がめん)に指示(しじ)が出(で)るので、それにしたがってください。このとき、エンディングを知(し)らせるエンディングミュージックも同時(どうじ)に流(なが)れます。がんばってクリアしてください。

とにかく根気(こんき)が必要(ひつよう)だ

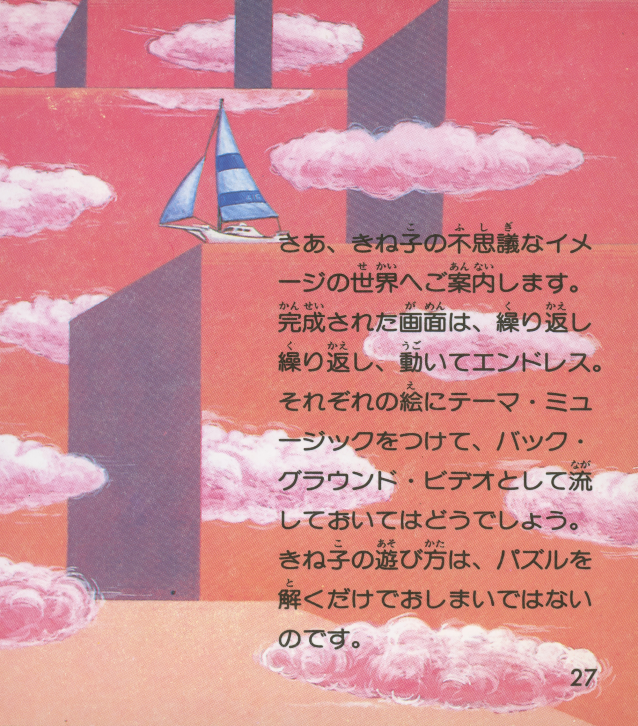


このパズルには、ウラ技(わざ)やウル技(テク)といったものはありません。とにかくたよりになるのはプレイヤーの勘(かん)と根気(こんき)。じっくり楽(たの)しんでくださいね。

ムービング・パズル

不思議きね子WORLDへご招待





さあ、きね子の不思議なイメージの世界へご案内します。完成された画面は、繰り返し繰り返し、動いてエンドレス。それぞれの絵にテーマ・ミュージックをつけて、バック・グラウンド・ビデオとして流しておいてはどうでしょう。きね子の遊び方は、パズルを解くだけでおしまいではないのです。

1 SEA BREEZE
夏、湘南にて…



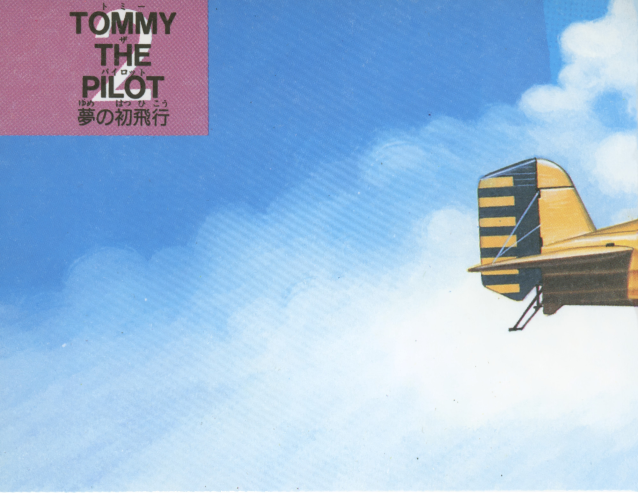
真夏の日射しがまぶしい午後は、海に出て、思いっきりヨットを走らせてみる。潮のかおりをたっぷりとふくんだ風が、通りすぎていく。ずっとむこうの水平線は、空の青と海の青がとけ



あって、キラキラと輝いている。マリーナにもどったらハワイアン・ブルーのソーダ水を飲もう、と思った。

左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

TOMMY THE PILOT 2 夢の初飛行



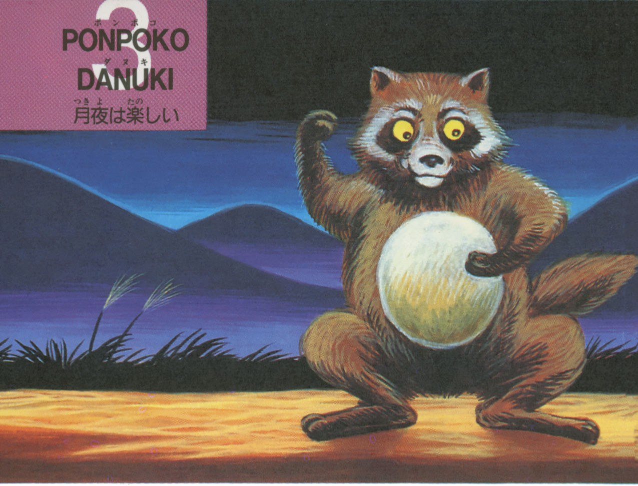
ブウンと複葉機のプロペラがうなる。空気がひんやりする。ずいぶん上のほうまで飛んできた。機体の下には、大地が広がっている。でも、ボクの目の前も、上も、横も青１色。新米パ



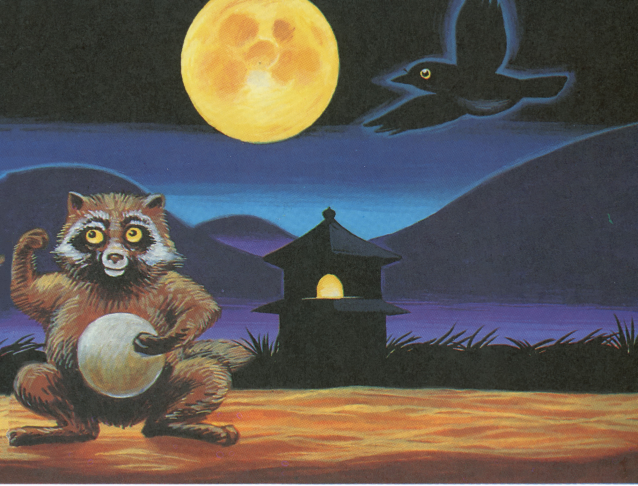
イロットのボクは、まだ宙返りもできない。頭の上に大地が広がる気分って、いったいどうなんだろう。

上下・左右が逆の場合は正解にはなりません。

3 PONPOKO DANUKI
月夜は楽しい



月に１度の満月祭は、うかれダヌキのディスコパーティー。空は満天の星月夜。ポコポコポコポコ、腹づつみが８ビートのリズムをきざむ。ひさしぶりのお祭りだから、疲れたなんてい



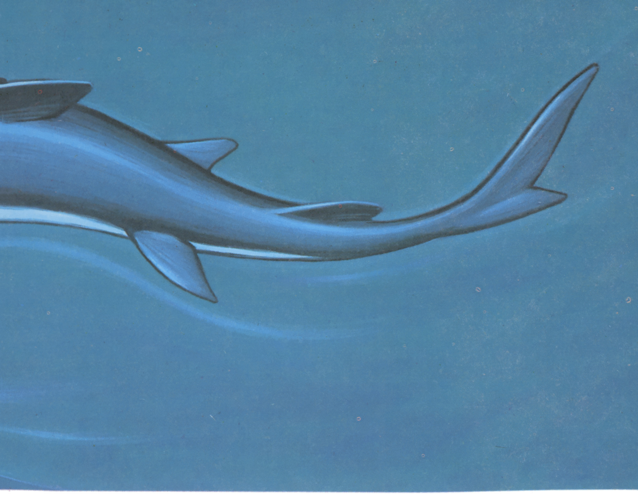
ってられない。東の空が白んできた。里のお寺の鐘がなる。夜明けを告げるスローバラード。おやすみなさい、また来月の満月まで……。

左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

4 AQUARIUM 水族館にて



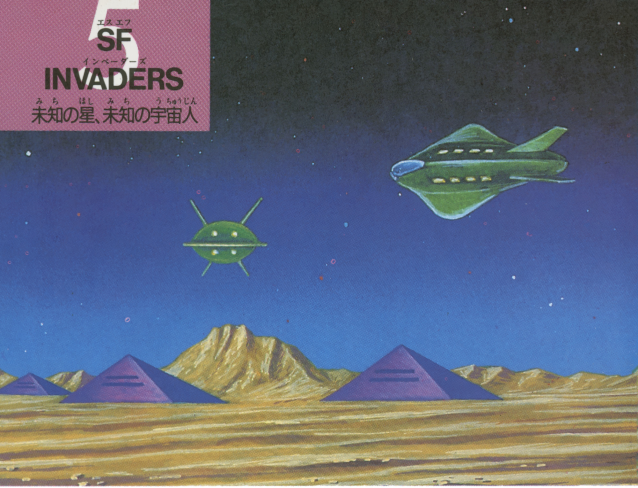
何万年もの昔から、流線形の美しい体で、水の中をゆうゆうと泳いできた、サ・メ。その鋭い歯、どんよりした目で、どのくらいの命をおびやかしてきたのだろう。でも、水族館のプー



ルの中で泳ぐサメは、そんなことはどこふく風。静かに優雅に、体をしならせ、右に左に行ったり来たり。全部で何匹いるのだろう。

上下・左右が逆でも正解となります。

5 SF INVADERS
未知の星、未知の宇宙人



アンドロメダ小宇宙のはずれに光る、R37番星の火星型第5惑星、キール。砂と岩の星の上で今、スターウォーズがくりひろげられている。どこからともなく、現れたインベーダー。円



盤から降り立つエイリアンたち。星を守るキール星人。未知の宇宙のどこかで、きっと起こっているだろう、怖い怖い光景。

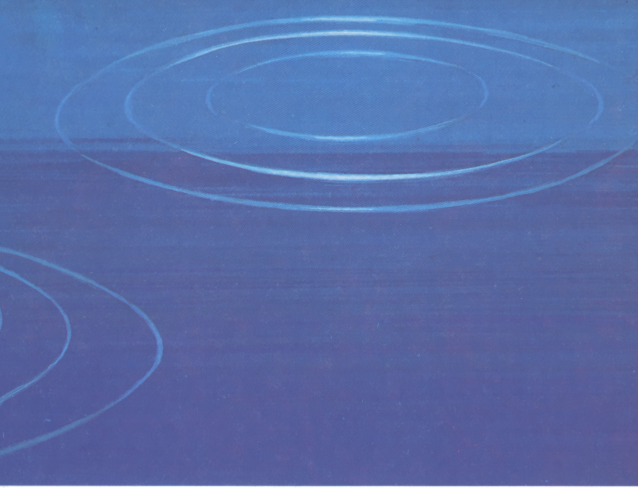
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

6 TAP-TAP-TAP

水のささやき



丸い水滴が、落ちる。ウォータークラウンが、できる。水面が、へこむ。輪が、広がる。いくつもいくつも、広がる。次から次へと、水面が静まる間もなく広がる。ひとつの波紋を目で追

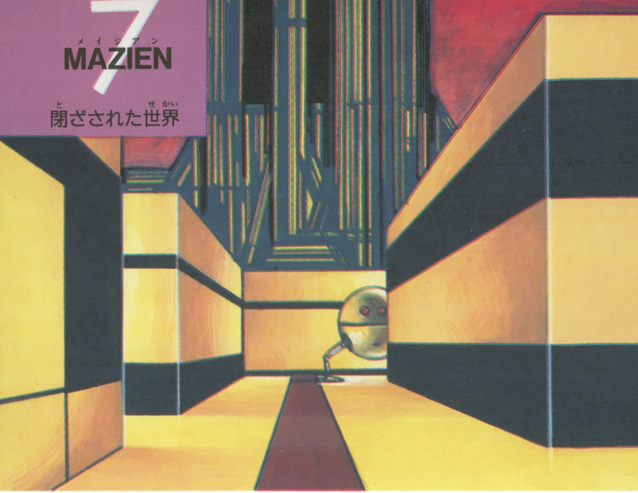


う。それが消えようとすると次の波紋が広がる。
そうするともう目が離せない。水滴のつくり出すリズムが耳に心地よくひびいてくる。

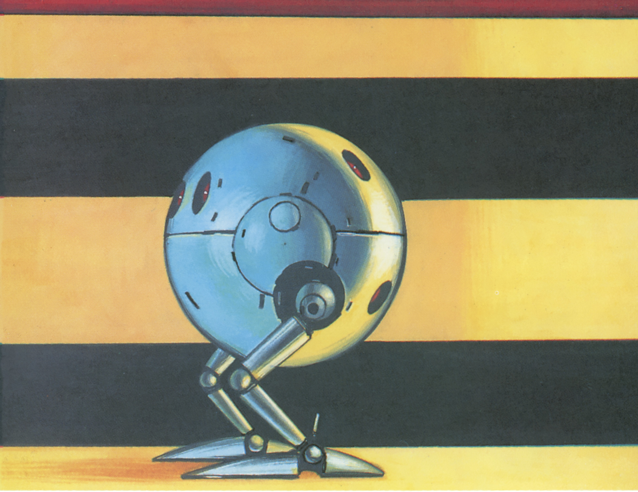
上下・左右が逆でも正解となります。

7 MAZIEN（メイジアン）

閉ざされた世界



出口のない迷宮は、はたして迷路と呼べるのだろうか？　メタリックな壁の間を休みなく動き続ける彼らは、どこへ行くつもりなんだろう。無秩序に林立している建築物は、街の機能を

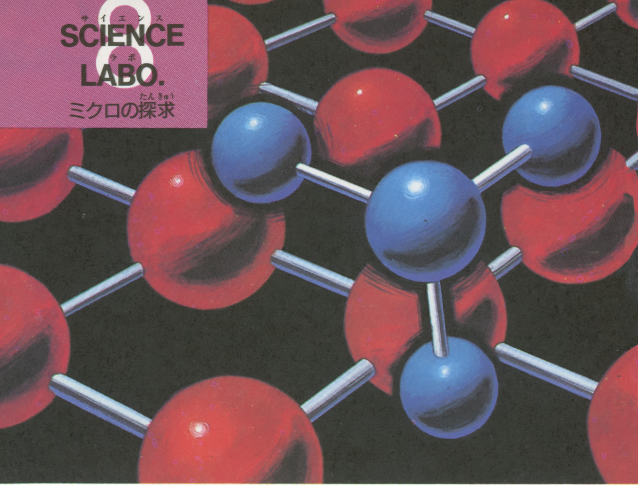


はたしていない。住人はいつの間にかいなくなり、あとに残ったのは、機械なのか生物なのか、どちらともつかない彼らだけだった。

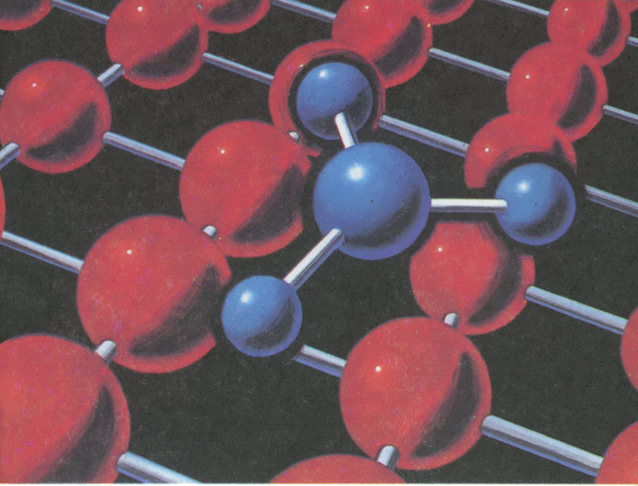
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

8 SCIENCE LABO.

ミクロの探求



ミクロの世界もまた、どこまでも広がる不思議世界。物質を、どんどんどんどん拡大していくと、やがて見えてくるのは、分子。規則正しく縦横に配列された分子の上を、くるくると回

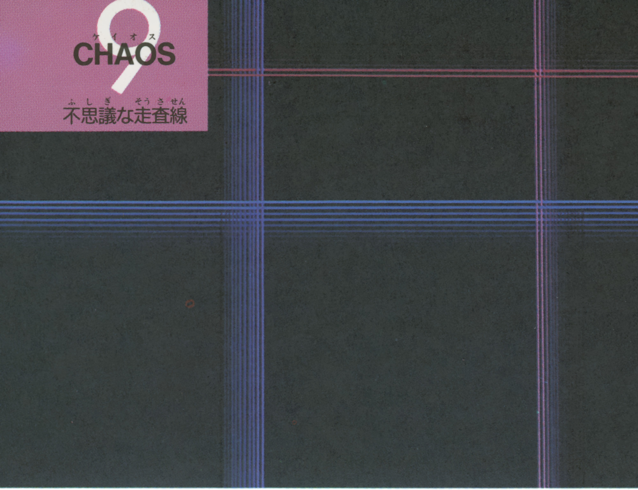


転しながら動きまわるのは、どこかからまぎれこんできた異分子だろうか。こんな小さな世界でも、物は休むことなく動きまわっているのだ。

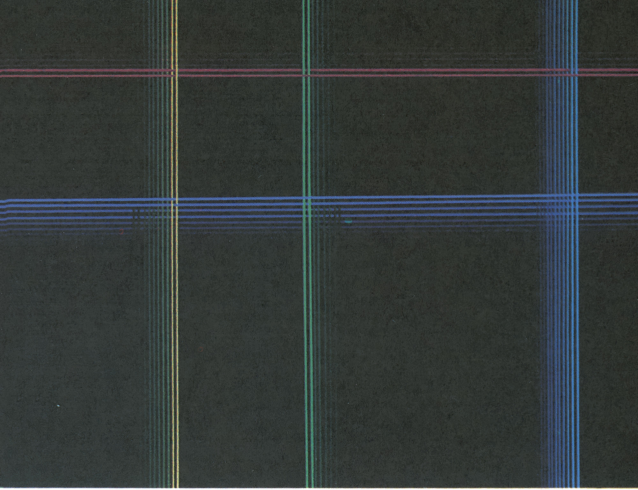
上下・左右が逆でも正解となります。

9 CHAOS

不思議な走査線



まか不思議な線が交差する。縦に横に、上になり下になり、右から左へ、左から右へ、すべるように交差する。奈落の底にまで通じていそうな闇の、奥の奥まで、線は動きながら交差す



る。それはまるでテレビにうつし出された、複雑なジャングルジムのよう。気をつけなさい、あまり見つめすぎないように。すい込まれてしまうから。

上下・左右が逆でも正解となります。



10 RECOLLECTION 追憶

粉雪が舞っています。風に遊ばれて、地にもつけず、空にももどれず、もちろん溶けることもない。永久運動を続ける粉雪です。じっと目を凝らしてごらんなさい。藍色の空に舞う粉雪



を、ふりあおいでいつまでもいつまでも見つめ続けていた、あのなつかしい記憶が、ふとよみがえってはきませんか。

上下・左右が逆でも正解となります。

これだけは守ろう
ディスクカードの取り扱い方

ディスクカードはカートリッジより、デリケートです。注意を守って大切に扱ってね！

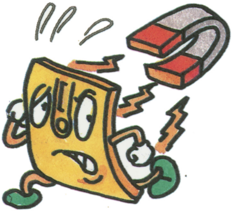
●ディスクカードの窓からみえる茶色の磁気フィルムの部分には、絶対に指などで触れないでください。もちろん、その部分を傷つけたり汚したりしてもいけません。



●ディスクカードは、湿気や暑さのない風通しのよいところに保管してください。

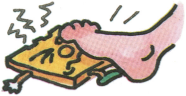
●ディスクカードはホコリにも弱いのです。保管場所はいつもきれいに。





●磁石はディスクカードの命取りになります。磁石を近づけるとデータが消えてしまいます。ラジオ、テレビなどにも磁力があるので十分気をつけてください。

●必ずプラスチックのケースに保管して、踏んだり曲げたりしないように気をつけましょう。



ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないでください。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

ディスクシステムが正常に作動しないときは……

君のディスクシステムで、画面に異状を知らせるエラーメッセージが出たら、下の表を参考にして原因を調べましょう/

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていない。カードを取り出し、もう1度やりなおしです。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しましょう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめましょう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめてください。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。カードを確かめてください。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめましょう。
ERR.20～39 ERR.41～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しましょう。
ERR.40	ディスクカードを取り出し、本体の電源を1度切って最初からロードし直しましょう。

お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係 TEL.(06)534-1060

THE MONITOR PUZZLE

きね子™

KINETIC CONNECTION

DISK CARD

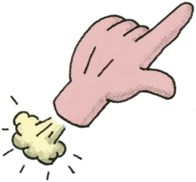
1986年11月28日初版

■発行 アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル

■編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

■印刷 大日本印刷株式会社

モニターパズル きね子



お知らせ

このゲームとまったく同じものが書換用としてディスクライターに設置されることはありません。ただし、1987年2月15日より、このカードの絵とは違う新しい10枚の絵が入った「きね子II」に書換えることができます。

アイレム販売株式会社